

Die Aufgaben müssen einzeln bearbeitet und abgegeben werden. Die Abgabe muss bis **spätestens Donnerstag 08.12.2011 um 23:59 Uhr** über unser Hausaufgabenabgabesystem <http://seblog.cs.uni-kassel.de/pmws1112/> erfolgen. Die Abgabe ist nur als einzelne *.zip oder *.jar-Datei möglich. Daher müssen alle für eine Abgabe relevanten Daten zu einem solchen Archiv kombiniert werden. Diese Hausaufgabe gibt **12 Punkte**.

Hinweise zur Abgabe:

- Die Hausaufgabe als exportiertes Eclipse Projekt (*.zip, **nicht** den gesamten Workspace) abgeben. Das kann mit Hilfe der Eclipse Export Funktion durchgeführt werden. Ist das Projekt nicht korrekt exportiert, kann es bei der Korrektur nicht berücksichtigt werden (es bietet sich also an, den Import des exportierten Projektes auszuprobieren).

WICHTIG Benennen Sie ihre Projekte für diese und alle zukünftigen Abgaben nach folgendem Schema:

PMWS1112_HA<a>_A_<Matrikelnummer>,

wobei <a> für die aktuelle Hausaufgabe und für die Aufgabennummer steht. Beispiel:

PMWS1112_HA5_A1_12345678.

Vorbereitung

Für die Bearbeitung der Hausaufgabe 5 benötigen Sie eine Implementierung des Klassendiagramms von Hexentanz. Sie müssen also eine fertige Version vom Blog zur Veranstaltung herunterladen (<http://seblog.cs.uni-kassel.de/category/currentterm/pmws1112/>) und als Projekt in Eclipse importieren.

Darüber hinaus benötigen Sie ein aktuelles *Fujaba4Eclipse*-PlugIn für Eclipse. Installieren Sie das PlugIn wie in der Übung gezeigt über den Eclipse Update Mechanismus. Die URL für die Update-Site lautet: <http://www.se.eecs.uni-kassel.de/fileadmin/se/update>.

Aufgabe 1 - Storyboards (12P)

Erstellen Sie mit Fujaba4Eclipse Storyboards zu folgenden Szenarien. Für jedes Szenario werden 3 Punkte vergeben. Nachdem die Storyboards angelegt und generiert wurden, passen Sie die Methoden `HexentanzGame::checkWinner()`, `Witch::move()`, `Witch::moveToNextFinal()` und `Witch::throwOut()` soweit an, bis alle von den Storyboards generierten JUnit Tests erfolgreich durchlaufen. Die Endsituation und dementsprechend die Implementierung der beiden Methoden muss die offiziellen PMWS2011/12 Hexentanz Regeln (zu finden im PMWS2011/12 Blog!) beachten.

Abzugeben ist das exportierte Eclipse Projekt, welches ein Fujaba Projekt mit den Storyboards sowie die korrekte und vollständige Implementierung der drei obigen Methoden enthält.

- *Hexe bewegen, mit Rausschmeissen*

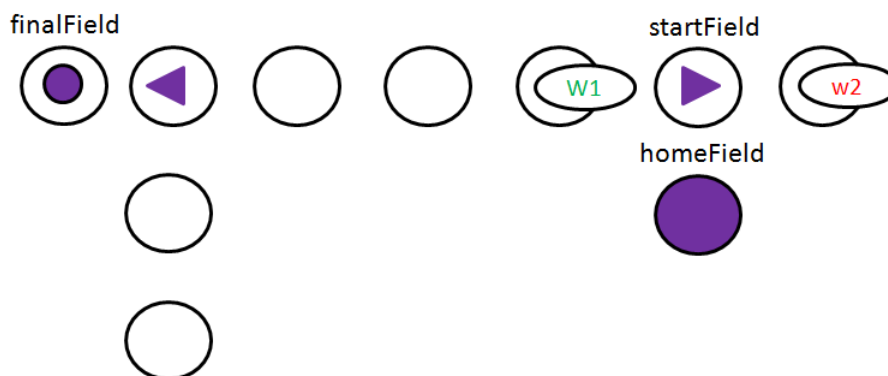


Abbildung 1: Hexe bewegen, mit Rausschmeissen

Der Würfel zeigt eine 2. Der grüne Spieler ist an der Reihe.
Aufruf von `Witch::move()` auf Witch w1.

- *Rausschmeissen mit besetztem 7. Previous-Feld*

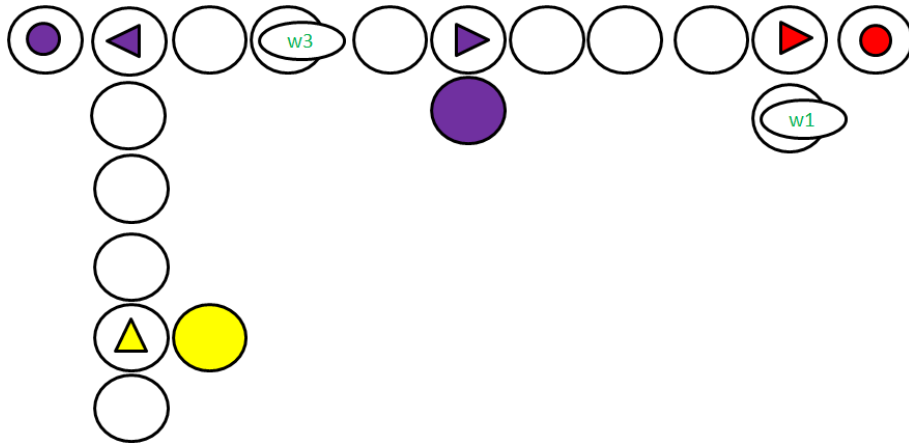


Abbildung 2: Rausschmeissen mit besetztem 7. Previous-Feld

(Hier ist der Würfel überflüssig.) Der grüne Spieler ist an der Reihe.
Aufruf von `Witch::throwOut()` auf Witch `w1`.

- *Hexe in Endzone bewegen*

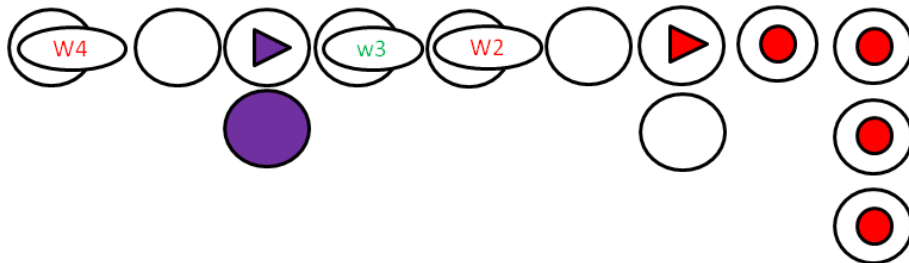


Abbildung 3: Hexe in Endzone bewegen

Der Würfel zeigt eine 3. Der rote Spieler ist an der Reihe.
Aufruf von `Witch::moveToNextFinal()` auf roter Witch `w2`,
gefolgt vom Aufruf von `HexentanzGame::checkWinner()`.

- Letzte eigene Hexe in Endzone bewegen

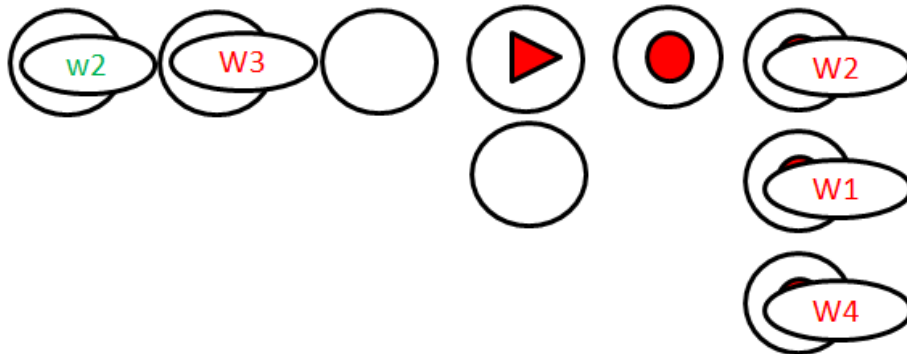


Abbildung 4: Letzte eigene Hexe in Endzone bewegen

Der Würfel zeigt eine 5. Der rote Spieler ist an der Reihe.

Aufruf von `Witch::moveToNextFinal()` auf Witch `w3`,

gefolgt vom Aufruf von `HexentanzGame::checkWinner()`.